MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA CD - 32X
SATURN - DREAMCAST
GOODIES

Retro Polis

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

NUMÉRO SPÉCIAL GÉNÉRATION PLAYER ONE

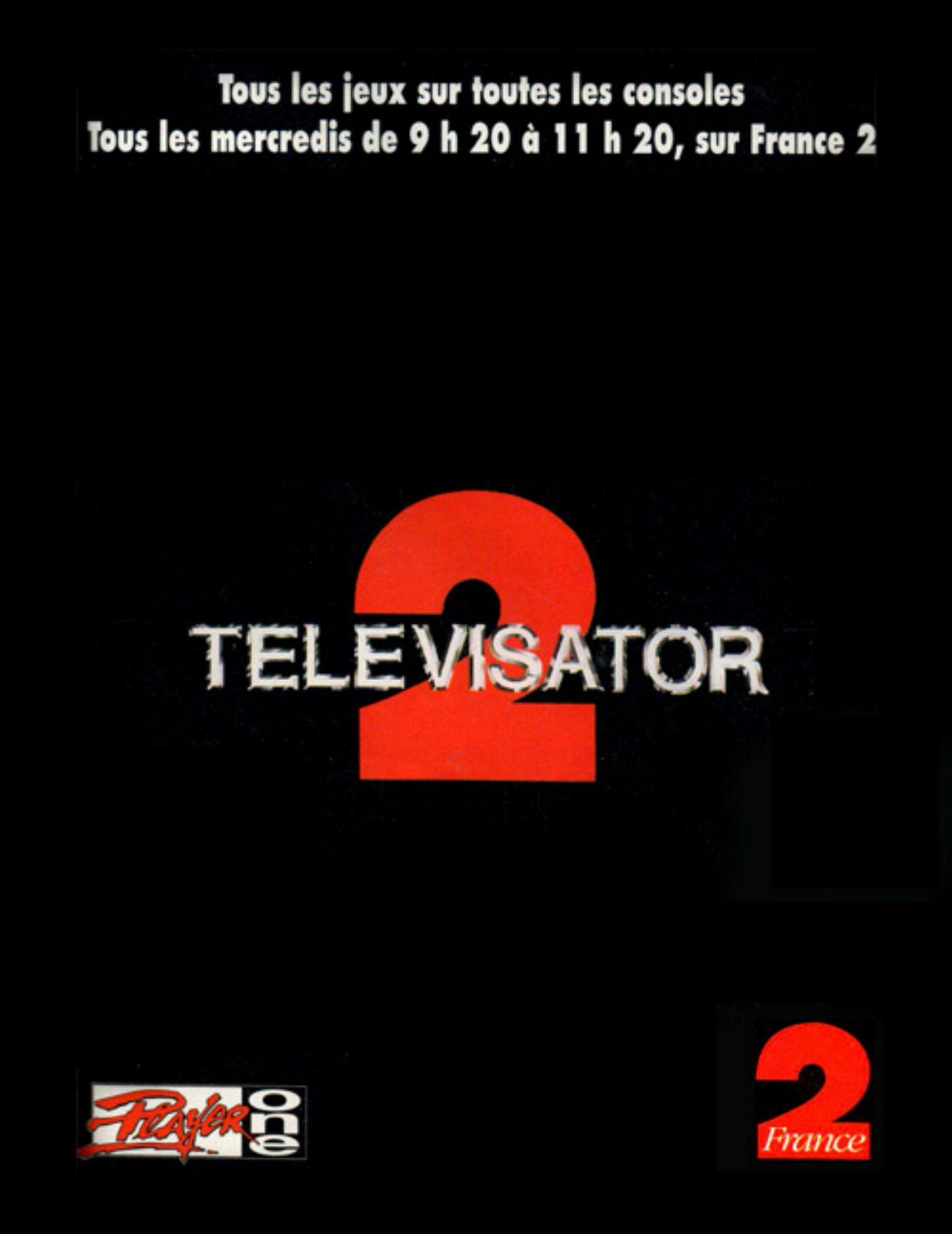
TV: Télévisator 2

GOODIES: Les Chroniques de Player One

DOSSIER: L'interview de Cyril Drevet

N°6
juin 2010
R3TR0P0L15 - 6 - 0€

Tous les jeux sur toutes les consoles
Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2



EDITO JUIN 2010

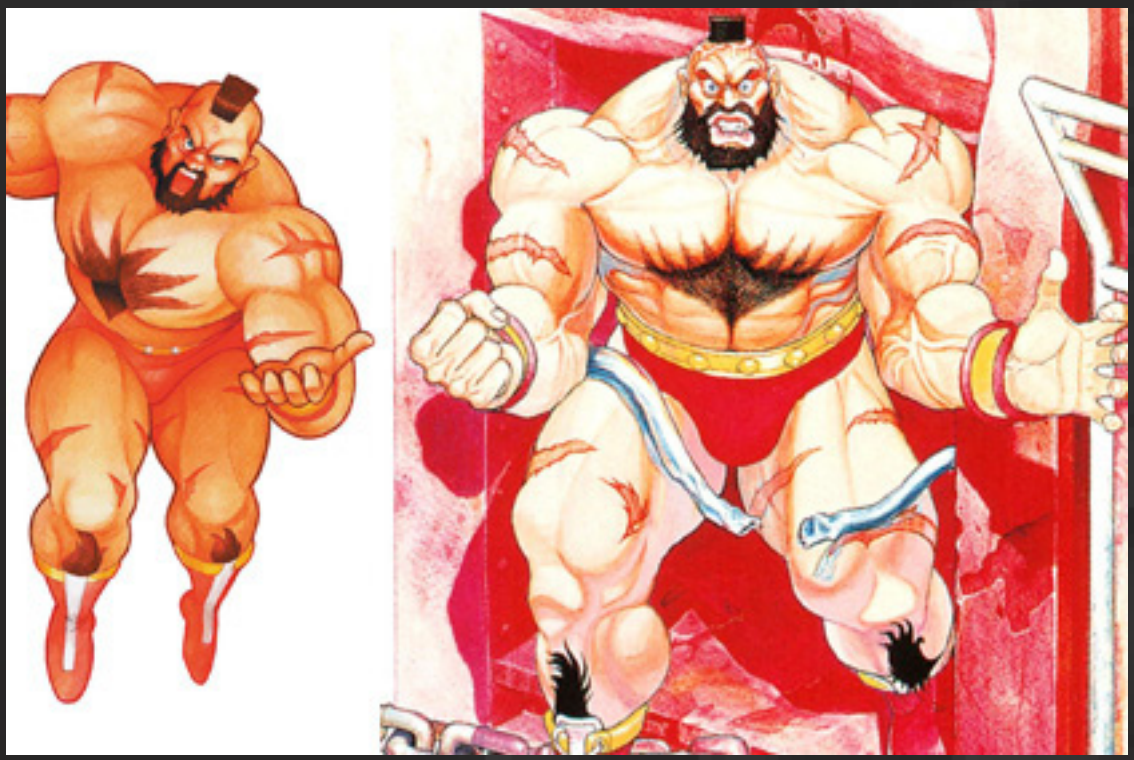
Retropolis arrive à mi-parcours en ce qui concerne l'année 2010: c'est le moment idéal pour vous proposer un numéro spécial, non?
Pour l'occasion, le choix n'a pas été porté sur un jeu ou une licence particulière, mais bel et bien une institution: la génération Player One! Le plus mythique des magazines consoles a laissé son empreinte dans la presse spécialisée des années 90 mais aussi sur le petit écran grâce à Télévisator 2, émission pilotée par Cyril "Crevette" Drevet.
Le rédacteur/joueur/présentateur vedette s'est d'ailleurs prêté au jeu des questions réponses en exclu pour vous: attentions, grosses révélations dans le dossier en fin de mag!
Savourez tout ça car dès le mois prochain hop hop, retour à la formule habituelle!

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.11
DOSSIER p.17

AGENDA

Happy Birthday Zangief



S Dnem Rozhdeniya! Voilà, c'est comme ça qu'il faut souhaiter un joyeux anniv' à Zangief dans sa langue natale. Le catcheur russe est né le 1er juin 1956 et à défaut de pouvoir compter sur des capacités intellectuelles hautement développées, il peut tout miser sur son gros gabarit pour défendre fièrement sa patrie. Et si il vous prend dans ses bras, qu'il vous écrase tout en bas, ça va vous faire quelque chose mais ce sera pas vraiment la vie en rose. Impressionnant donc mais pas vraiment méchant, le bougre a quand même réussi à faire danser Gorbatchev sur son ending de Street Fighter II...

Happy Birthday Kage

Kage-Maru est né le 6 juin 1971. Pfuit, comme ça, super furtivement (après tout, c'est un ninja). Dans la série Virtua Fighter, il fait partie de ceux qui participent au tournoi pour contrer son organisateur, le cartel Judgment 6. Kage y joue un rôle assez important pour 3 raisons: d'abord parceque sa mère, capturée par Judgment 6, se cachait sous l'enveloppe du prototype Dural lors du 2nd tournoi, ensuite parcequ'il a gagné le 3ème tournoi et enfin parceque c'est un ninja; et voyons, c'est bien connu: un ninja dans un jeu de baston c'est toujours classe un point c'est tout! Au fait, on vous a dit que Kage était un ninja?

Happy Birthday Yu Suzuki

Yu Suzuki est né le 10 juin 1958 et pour résumer l'oeuvre de cette personne on peut tout simplement dire qu'en dehors de Sonic, si vous cherchez un hit de Sega, vous avez beaucoup de chances de tomber sur un des jeux qu'il a conçu. De Champion Boxing à Shenmue en passant par Hang On, Space Harrier, Out Run, After Burner, G-LOC, Virtua Racing, Daytona USA, Virtua Fighter, F355 et d'autres perles, sa brillante carrière lui vaut le respect de beaucoup de joueurs à commencer par ceux des salles d'arcade. Il est également précurseur de quelques petites révolutions comme par exemple la 3D polygonale pour un jeu de voitures ou pour un jeu de combat, ou encore le FREE (Full Reactive Eye Entertainment) de Shenmue. En définitive, c'est un peu lui le Maître Sega...

Happy Birthday Axel

En dépit de son nom plutôt classe, Axel Hawk de la série Fatal Fury n'a rien d'un faucon svelte et aérien. Cet ex-champion de boxe poids lourd bien terre-à-terre né le 13 juin 1954 compte davantage sur la force de ses poings que sur son jeu de jambes. Mais comme certains gros gabarits des jeux de baston, Axel nous cache quand même des petits soucis: le bougre est très protecteur et inquiet pour sa môman, ce qui n'est pas forcément évident quand on choisit de devenir l'un des 3 lieutenants du baron du crime Wolfgang Krauser...

Sortie de Sonic the Hedgehog

C'est le 23 juin 1991 que déboule enfin Sonic sur les consoles Megadrive/Genesis! Sega a besoin d'une mascotte cool pour rivaliser avec un certain plombier moustachu bedonnant; le hérisson va véhiculer tout le fun et l'agressivité correspondant à la stratégie de la firme. Sonic the Hedgehog a vraiment été le gros coup de fouet pour la 16-Bits, et le lancement du jeu aux USA mais aussi en Europe avant le Japon symbolise une autre facette essentielle de cette stratégie: le vieux continent ne sera plus la cinquième roue du carrosse dans l'industrie du jeu, en tout cas pas pour Sega...

10ème anniversaire de Sonic au Japon

Le 23 juin 2001, Sonic fête ses 10 ans! Les japonais auront donc la chance de voir débarquer une édition spéciale de Sonic Adventure 2, qui sort alors sur Dreamcast sous la forme d'un pack anniversaire; celui-ci contient donc en plus du jeu: un CD audio, un livret sur l'histoire vidéoludique de la mascotte de Sega et enfin une médaille dorée commémorant ce 10ème anniversaire. Waouu quel joli cadeau pour notre hérisson... et pour les fans! Mais quel dommage qu'il s'agisse d'une exclu japonaise... ben ouais quoi, aux States et en Europe on l'a quand même bien soutenu aussi le père Sonic quand il a débarqué en 91!

Formation de la Computer Game Developer Association

Le 24 juin 1994, le game designer et écrivain Ernsest W. Adams fonde la Computer Game Developers Association qui deviendra par la suite l'International Game Developers Association. Cette association très ouverte a pour but de favoriser la profession des développeurs de jeux vidéo notamment à travers le développement de leur carrière, les innovations ou encore une meilleure défense juridique. Cette belle initiative a le mérite de préserver un peu plus la dimension humaine d'une industrie qui ne cesse de grandir...

R.I.P. Michael Jackson

Le 25 juin 2009, la nouvelle tombe: Bambi est décédé, et il ne s'agit pas du faon de Disney qui se cassait la gueule sur la glace. Ne comptez pas sur Retropolis pour vous rabattre les oreilles avec tous les ragots et frasques qui ont accompagné sa vie et sa mort; en revanche, il est intéressant de revenir sur quelques liens parfois étonnants entre le personnage et Sega...

A commencer bien sûr par Moonwalker, le fruit d'une collaboration sur Megadrive qui le met en scène, lui et ses redoutables chorégraphies contre de méchants gangsters dans un beat'em all original pour le coup. Et un peu culte quand même.

On le retrouvera également en guest dans deux jeux Dreamcast: le déjanté Space Channel 5 dont le délire spatio-chorégraphié lui va à ravir, ainsi que dans l'hilarant Ready 2 Rumble 2 où le joueur pourra cette fois le faire danser... sur le ring!

Le plus intéressant reste toutefois ses influences concernant Sonic lui-même; bien que ce ne soit pas forcément évident au premier coup d'oeil, le design des chaussures du hérisson a été pompé sur les pompes de MJ.

C'est également lui qui avait co-composé le générique de fin de Sonic 3, sorti en 1994 sur Megadrive. Une info longtemps restée confidentielle car l'arrangement limité par les capacités sonores de la console portait préjudice à sa musique selon lui, mais la patte Michael Jackson avait déjà titillé les oreilles de nombreux joueurs à l'époque. Cachée mais pas perdue, cette musique servira de base à l'un de ses nombreux hits, «Stranger in Moscow» sorti 2 ans plus tard.
Maintenant, si par hasard vous croisez un fan du roi de la pop qui ose insulter le jeu vidéo, vous savez ce qu'il vous reste à faire: terrassez-le avec ces anecdotes et achevez-le avec un pas de danse. Yeah, comme dans Moonwalker...

Le saviez-vous?

Cyril Drevet était imbattable sur Virtua Racing dans Télévisator 2... sauf une fois. Et oui, à force de laisser de plus en plus de temps d'avance à ses jeunes adversaires, Crevette s'est finalement fait prendre à son propre jeu!

TESTS

TELEVISATOR 2

émission jeunesse • France 2 • présenté par Cyril Drevet/ Céline/Ness • diffusion: du 17 mars 1993 à août 1994 TV

Parler de jeux vidéo dans une émission de 2 heures à la télévision? Un projet aussi génial et ambitieux que fut celui de consacrer un magazine entier à nos chères consoles quelques années plus tôt. Avec le même esprit dans nos télés et Crevette comme maître de cérémonie, une chose est sûre: beaucoup de kids risquent de manquer leur entraînement de foot le mercredi matin!

Le ton est d'ailleurs donné dès le générique bien rock'n roll de Street Fighter II signé Matt Murdock. Et voilà le sympathique Cyril qui va ainsi lancer et animer les 2 heures les plus funs de la semaine, avec des rubriques bien connues des fans de jeux mais bénéficiant des atouts de la TV avec des présentations animées, de vraies vidéos des jeux (une petite révolution quand même fabuleuse à cette époque), des trucs & astuces qu'on peut enfin suivre à l'écran... Televisator 2 s'annonce alors comme quelque chose de super évident, une extension logique et très vivante du magazine. Au-delà du fil conducteur des jeux vidéo, Televisator 2 doit s'adapter à un public et une grille horaire particuliers, d'où la présence de nombreux dessins

animés: Tortues Ninja, Biker Mice, Albator, Retour vers le Futur entre autres mais aussi Mario et Zelda qui ont eu également droit à leur adaptation... assez libre. N'oublions pas d'ailleurs les Tiny Toons très présents qui s'y sont vite sentis comme chez eux!

Si il y'a une vraie proximité avec le public, c'est d'une part grâce aux nombreux concours sur plateau (dont le fameux duel contre Cyril sur Virtua Racing) et jeux interactifs (comme le niveau de Super Mario World à parcourir avec son téléphone), mais aussi et surtout par une bonne humeur communicative des présentateurs qui ont su parler de façon saine et sympa d'une passion qui fait pourtant assez flipper les parents. Finalement, le seul petit reproche qu'on puisse faire c'est justement la présence peut-être un peu trop marquée des dessins animés, forcément indispensables à ce genre de programme. Malgré tout, Televisator 2 reste un divertissement de premier choix pour les joueurs de tout âge et offre mine de rien un pont d'or au jeu vidéo en le propulsant sur une chaîne publique. Un grand bravo s'impose... Mince, pourquoi y'a pas une option Continue sur la télé?

VERDICT ★★★★★★

LES CHRONIQUES DE PLAYER ONE

broché • 303 pages couleur • Pika Edition

auteurs: Olivier Richard, Alain Kahn • mars 2010

LIVRES

La fin du plus culte des magazines de jeux vidéo au tout début des années 2000 avait laissé pas mal de lecteurs et fans sur la touche. Alors lorsqu'un livre intitulé «Les Chroniques de Player One» est annoncé 10 ans après, on trépigne même si on ne sait alors pas encore de quoi il s'agira; un livre 100% texte? Avec plein d'images, de photos? un grand format? Finalement, ce sera un livre classique; pourquoi pas, le contenu n'en sera que plus consistant!

Les Chroniques de Player One

Plusieurs pages. Il y a là, de beaux et nombreux éléments, un des éléments les plus forts de la rédaction : les plans de Zelda réalisés par le dessinateur Philippe Lacombe. Petite anecdote : « Les lecteurs étaient intéressés par les solutions de jeux. Ils nous demandaient : "Je suis bloqué, qu'est-ce que je fais ?" Notre réponse : publier les plans des jeux. Ça a été toute une histoire, puisque au début, ces plans étaient dessinés. Un dessinateur venait prendre des crayons pendant qu'on bouclait ! Nous avons eu des plans exécutés par des auteurs de BD qui ne voulaient pas être pris que leurs noms soient publiés. Et, heureusement pour nous, on a compris que ces scénarios de jeu allaient hisser notre lectorat. Alors on a développé d'autres concepts. Nous avons acheté un des premiers vidéoprojecteurs Sony 300 kg pour qu'il permettait de faire des gels d'écran. On a aussi utilisé des imprimantes Sony qui valaient une fortune, grâce auxquelles on pouvait saisir des images diffusées sur écran. Je me souviens d'avoir fait des essais avec un système de bancs vidéo chez un photographe pour capturer des images diffusées sur Game Boy. On devait chaque fois trouver des astuces pour prendre des photos ou faire des plans. »

Les tests de jeux se déroulent, pour la plupart, sur deux pages. Dragon Ball sur NES décolle 80% alors que Super Mario 2 (ou... ça ne nous viendrait pas) est noté à 99%. Un palmarès présente les meilleures ventes de jeux sur NES, Master System et PC Engine.

Top 3 par console du Player One n°1			
	Nintendo	Master System	NEC
1	Adventure of Link	Wonder	Ninja Spirit
2	Zelda	Double Dragon	Super Star Soldier
3	Super Mario 2	World Cup Soccer	Chozaki Ghosts

Bien que plusieurs pages soient consacrées à l'actualité internationale, Player One choisit de privilégier les sorties officielles plutôt que l'import parallèle. Alain Kahn explique : « Fondamentalement, je suis un légaliste.

Player TV. Ci-dessus, photo pour le pilot de l'émission Player One sur MCM. De gauche à droite, au premier rang : Nasser Grouzmi, Mahalia, Éléonore, au second rang : Nicolas Maire, Eric Sevaux, Iggy Coquerel, Cécile Nasz et Jean-Pierre Bouchard, sur un plateau de France 2 pendant le tournage de la série "Hélène" sur Télévisions 2. Ci-dessous, Nasser Maire en vigie à MCM.

Player One on air

Les émissions télé dédiées au jeu vidéo apparaissent au début des années 90. L'équipe de Player One y participe activement.

Sachez cependant avant de lire la suite que le vrai titre se trouve en bas de la couv' qui à défaut d'être une franche réussite graphique, aurait dû nous mettre sur la voie...

Les Chroniques de Player One consacrent donc environ la moitié de leurs pages à l'ensemble jeux vidéo/MSE/Player One/Televisator 2.Tout le reste est dedié au manga sur lequel nous n'allons pas nous étendre davantage ici, car cela n'a été déjà que trop fait dans ce livre. Bien qu'il y mérite bien sûr sa place tout comme celle qu'il a occuppé dans l'aventure Player d'ailleurs, on se retrouve clairement avec «Les Chroniques du Manga featuring le jeu vidéo avec en guest star Player One» dans les mains... Mais également un certain manque de cohérence entre les chapitresmalgré un contenu riche en anecdotes, infos et souvenirs des nombreux intervenants issus du milieu du jeu ou du manga.

Les fameuses questions concernant les causes de la fin du mag ou de Televisator 2, les origines de Sam Player, les pseudos des rédacteurs, etc trouveront toutefois leur réponse, mais les faits sont là: Player One n'a été traité que comme l'élément d'un ensemble dans ce livre qui s'adressera davantage aux témoins de l'émergenced'une culture qu'aux nostlagiques d'un magazine culte.

VERDICT ★★★☆☆☆

Cyril Drevet, que certains d'entre vous connaissent mieux sous le pseudo de Crevette, est une figure emblématique du paysage vidéoludique français. Journaliste pour Player One dès le début des années 90, il a également présenté le jeu vidéo sur le petit écran à travers différents programmes, le plus célèbre étant bien sûr Televisator 2. Aujourd'hui, internet est donc une suite assez logique à ce parcours et c'est entre deux chroniques sur gameblog.fr que Cyril m'a fait l'honneur de brancher une seconde manette sur Retropolis. Nous jouons à l'interview de 10 questions en mode expert, et la partie commence maintenant!

1: Pilotage virtuel... et bien réel

Trev: Après ta longue carrière de journaliste et présentateur dans le jeu vidéo, ton grand retour il y'a quelques années sur les chaînes hertziennes ne s'était pas fait au milieu de nouvelles consoles mais au volant de voitures bien réelles pour l'emission Turbo sur M6. Nous avons donc alors découvert une autre facette de Crevette... Du coup, quand on jette un coup d'œil au rétroviseur, il semble donc que tes performances sur Virtua Racing dans les années 90 et ton engouement quelques années plus tard pour Gran Turismo 3 ne soient pas si anodins… A quand remonte donc cette passion pour l'automobile, est-elle liée à celle des jeux vidéo?

Cyril Drevet: Tiens, marrant comme question, c'est la première fois qu'on me la pose ! Cela remonte à mon enfance, mon père à fait

Cyril Drevet: Tiens, marrant comme question, c'est la première fois qu'on me la pose ! Cela remonte à mon enfance, mon père à fait le Paris-Dakar et plusieurs courses sur piste, à l'époque il aimait bien les voitures et avait plusieurs pilotes de renom comme amis (sans oublier les voitures que les marques lui faisait essayer), donc très jeune j'ai baigné la dedans et cela m'est resté... Et je suis fou d'aviation aussi, tout ce qui est «pilotable» et mécanique m'éclate...

2: Le grand dilemne

Bosser dans les jeux vidéo, conduire de super voitures et piloter des avions... La vie idéale de beaucoup de kids! Du coup, qu'est-ce que tu trouves le plus excitant à l'heure actuelle: l'annonce d'une nouvelle Playstation ou celle d'une nouvelle Lamborghini?

Wouah! Encore une excellente question... Mais cruel dilemne! Si c'est la question au premier degré, je répondrai que les deux m'excitent autant ! Mais si la question sous-jacente est de savoir si je préfère le jeu vidéo ou l'automobile, je répondrai que même dans l'automobile je reste un journaliste de jeu vidéo ! Je pourrai éventuellement me passer de l'automobile, mais pas du jeu vidéo....

3: La où nous allons il n'y a pas besoin... de route!

Ok! Alors pour te faire plaisir, nous allons parler jeux à bord d'une caisse de légende pour la question suivante... Je te confie les clés d'une DeLorean volante le temps d'un petit voyage dans le temps. Où (ou plutôt quand) vas-tu? 20 ans en avant pour être le premier à découvrir les consoles et jeux du futur, ou 20 ans en arrière pour annoncer l'avenir vidéoludique en méga-exclu sur Player One (et tant pis pour le continuum espace-temps)?

Retour 20 ans en arrière:
1- Parce que l'ambiance de Player One et de l'époque me manque, le monde actuel me dégoûte et cela n'annonce rien de mieux pour l'avenir...
2- Expliquer 20 ans plus tôt que le concurrent de Nintendo ne serait

plus Sega mais Sony et Microsoft, tout le monde hallucinerait !!!!!
3- Et surtout, aujourd'hui j'aurai trop peur d'aller dans le futur, tant je crains que Sony et Microsoft emboîtent le pas à Nintendo et qu'il n'y ait plus dans le futur que des consoles de casual gamer comme la Wii...

4: Retour vers la 2D

Cette crainte pour le futur fait un peu écho à une de tes grandes déceptions de l'évolution du jeu vidéo dont j'aimerais te parler: tu as déploré il y'a quelques années le passage de séries comme Mario ou Zelda en 3D, en raison notamment de la légitimité du gameplay 2D. Une réaction très inattendue pour tous ceux qui pensaient que tu allais te joindre à l'engouement de la presse et du public quasi-unanimes...
Aujourd'hui, le phénomène inverse frappe de plus en plus ces séries mythiques: New Super Mario Bros joue à fond le revival de ses aventures en 2D, Sonic 4 va tenter la même chose pour s'inscrire directement dans la continuité des épisodes Megadrive, Megaman a carrément poussé le bouchon encore plus loin avec des épisodes 9 & 10 qui auraient pu tourner sur notre bonne vieille Nes...
Comment interprètes-tu ces retournements de veste de nos héros, te redonnent-ils envie de jouer le jeu avec eux?

Je pense que cela tient à plusieurs facteurs:
1- Il ne faut pas oublier que beaucoup de développeurs sont de la même génération que moi ou qu'ils sont fans de rétro-gaming, donc il poussent leurs dirigeants à sortir des jeux plus «old school».
2- Que la mode du retro-gaming est si forte qu'elle a forcément une influence.
3- Les développements d'un jeu 3D coûtent dix fois plus cher qu'un jeu 2D (même 2D avec des éléments 3D dans le décor), et les éditeurs ne peuvent plus se permettre de sortir en permanence des jeux à 30-50-100 millions de dollars...
Il va même y avoir un phénomène intéressant : Imaginez le fossé entre le coût d'un Super Mario Galaxy et celui de New Super Mario Bros Wii, et au final les ventes de New Super Mario Bros (plus de 13M worldwide au moment de cet interview) surclassent largement celles de Mario Galaxy 1 (près de 9M)... Voilà qui devrait peser dans

les futurs choix de Big N. !
Enfin oui, quand j'ai reçu New Super Mario Bros j'étais excité comme un dingue et cela m'a donné envie de jouer à ma Wii qui prenait la poussière, mais j'ai vite déchanté quand je me suis aperçu qu'il fallait secouer la Wiimote vers le haut comme un débile pour certains sauts de Mario. Même si le jeu est par ailleurs extraordinaire, cela m'a gâché la fête... C'est pour ce genre d'expérience que je ne suis pas un fan de la Wii et de l'ultra casual gaming (je l'appel «Ultra» car n'oublions pas que Tetris c'est aussi du casual gaming mais du casual sans avoir à se prendre pour le mime Marceau...!).

5: Le top 5 de la Mort

Repartons justement dans les jeux véritablement old-school; on n'y trouvait pas que des Super Mario World ou des Bomberman. Alors comme «le miel n'est pas vraiment le miel sans vinaigre», pourrais-tu nous dévoiler un petit top 5 commenté des jeux que tu considères comme les pires de cette période?

Question marrante, mais ma mémoire me fait défaut (surtout que l'on se souvient plus des bons moments que des mauvais...!), mais je vais quand même tenter de fouiller au fin fond de mes souvenirs...
1- Ultraman (SNES). Je crois que dans Player One j'avais mis 1 ou 2%... Pour la jaquette ! Ce jeu était une insulte à la Super Nintendo.
2- Zelda's Adventure (CD-I). Réussir à pourrir Zelda à ce point... Il n'y a que Philips pour avoir réussi un tel exploit, d'ailleurs le CD-i sera l'un des plus gros échec de l'histoire des loisirs numériques!
3-Blue Lightning (Atari Jaguar CD). Même AfterBurner sorti 7 ans plus tôt sur Master System était plus réussi que ce massacre censé lancer le lecteur CD de la Jaguar... Autant graphiquement qu'au niveau du gameplay c'est l'un des pires jeux qu'il m'ait été permis de voir (et malheureusement de jouer).
4- Jurassic Park (SNES). Lors du test dans Televisator, on a tellement descendu ce jeu (cas d'école du ratage d'une licence ciné), qu'Ocean France nous boycottera pendant six mois... Mais je ne regrette rien!
5- Heart Of Darkness (Playstation, PC). Fondamentalement ce jeu n'est pas un mauvais jeu (un peu court tout de même), mais après 6 ans de développement, on espérait quelque chose de plus

ambitieux... Et il a mis tellement de temps à sortir que lorsqu'il a finalement vu le jour, ses graphismes et son gameplay étaient complètement dépassés...!

6: Répartition des tâches

J'imagine qu'à l'époque, ça devait être parfois la bataille pour tester certains jeux à la rédac de Player, que ce soit justement les pires bouses qu'on sent venir à 10km ou les méga-hits les plus attendus. Comment ça se passait entre vous dans ces cas-là, est-ce qu'il y'avait du « on règle ça à Bomberman! » ou bien « J'ai pris une option sur Zelda III parce que ce jeu c'est ma vie ! » ?

Héhé, on va faire comme si je ne me souvenais plus...! Dans un certain livre sur Player One sorti récemment («Les Chroniques de Player One, 20 ans de jeux vidéo et de mangas») ses auteurs laissent entendre que je squattais les bons titres et que je laissais les restes à Iggy (Olivier Scamps) et aux autres...
Disons qu'ayant participé à la création du mag avec Pierre Valls (le rédac'chef), Robby (mais qui était peu présent) et Matt (qui faisait pleins d'autres trucs à coté et notamment la musique), j'avais une sorte de priorité morale sur les sorties. Mais au fur et à mesure que l'équipe s'est étoffée (d'abord Iggy, puis Chris, Wonder, Wolfen...), c'est aussi devenu «J'ai pris une option sur Zelda 3 parce que ce jeu c'est ma vie». Un jeu de baston allait naturellement à Chris, un RPG à Wolfen, un Magician Lord (le jeu le plus dur de la terre!) à Wonder, un jeu sur Lynx ou CD-i à.... Iggy! Ma came c'était les jeux de plateforme, les Zelda, les shoot'em up, les beat'em up, les puzzle games, et... Les jeux de course (déjà!).
Mais il n'y a jamais eu de baston ou de coups bas dans l'équipe pour récupérer un jeu, de toute façon c'était toujours le rédac'chef qui décidait au final. C'est en partie cette ambiance fabuleuse entre nous qui à fait de Player One un magazine à part...

7: Le cas Dreamcast

Player One qui prit fin avec - entre autres - l'arrivée du rouleau-

compresseur Playstation 2 , reste adulé par de nombreux (retro) gamers: c'est un peu également le triste destin de la Dreamcast de Sega. Fais-tu partie de ceux qui avaient cru en cette console de la dernière chance, ou avais-tu pressenti son échec?

8: The Golden Age!

Cette vénération s'élargit parfois à une génération de consoles pour de nombreux gamers; on évoque souvent la période Megadrive/ Super Nes avec une émotion particulière par exemple. Partages-tu le concept d'âge d'or du jeu vidéo? D'ailleurs, y'en a-t-il eu un également pour Player One?

La notion d'âge d'or est à mon avis très personnelle... Les jeunes qui adulent la Wii aujourd'hui diront certainement plus tard que pour eux c'était l'âge d'or du jeu vidéo !!!!
Personnellement j'ai l'impression d'avoir vécu plusieurs âges d'or ! La période Atari VCS / Mattel Intellivision, la période NES / Master System, la période Super NES / Mégadrive / Nec / Neo Geo, la période Playstation 1 puis la PS2 / XBOX... Et aujourd'hui la PS3 / XBOX 360...
A chaque époque ses claques, ses révolutions, ses merveilles. Mais c'est vrai que le début des années 90 avec la Super NES, la NEC, et la Neo Geo restera dans les annales comme une époque bénie tant en jeux qu'en hardware. Et Player One en profitait pleinement et s'en nourrissait...

9: Televisator 2, version 2.0?

Passons à la grande messe du mercredi matin: Televisator 2. Le grand tour de force de ce programme a été d'amener à la télé tout ce que les jeunes joueurs aimaient trouver dans leurs mags : des tests, des previews, trucs & astuces, reportages… Avec en plus un max de dessins animés. Après la suppression de l'émission, tu avais exprimé à l'époque ton regret de n'avoir pu y faire que 20% de ce que tu espérais. De mémoire, peux-tu nous en dire plus sur les 80% restants, s'agit-il de choses que tu as pu accomplir par la suite?

Diantre, quelle mémoire ! Effectivement, cela reste aujourd'hui une de mes plus grandes frustrations, T2 n'était pour moi encore qu'au stade de brouillon quand on a dû arrêter pour des raisons de politique (alors que l'on avait explosé tout les records d'audience du service jeunesse de France 2).
J'étais sur le point de lancer un habillage tout en 3D pour l'émission (ce qui à l'époque aurait été révolutionnaire) et bien sûr de nouvelles rubriques et de nouvelles interactivités entre le téléspectateur et l'émission. Tout cela est resté dans les cartons. Des idées qui ont mûri et évolué dans ma tête en fonction de l'évolution du jeu vidéo et des joueurs. Malheureusement pour l'instant les chaînes de TV (du moins les majeurs, celles qui ont les moyens de produire une émission digne de ce nom...) restent désespérément hermétiques au jeu vidéo.
L'espoir de pouvoir un jour réaliser ce que je n'ai pas pu faire dans Televisator ou Player One sur MCM est la seule motivation qui me pousse à continuer en télévision, sinon cela fait belle lurette que j'aurais arrêté...

10: Conduire ou casser des briques à la guitare

10) Prévois de l'espace car nous risquons d'être très nombreux derrière toi le jour où tu pourras enfin déballer ces cartons! Voici ma dernière question: si tu étais aux commandes d'un Televisator 2 d'aujourd'hui, quel jeu choisirais-tu pour affronter un candidat en fin d'émission?

En tout cas, vu la qualité de tes questions (toutes plus originales et intéressantes les unes que les autres), je penserai à toi le jour ou je referai une émission sur le JV!
Quand à ta question : Je crois que je choisirai PGR 3 (Project Gotham Racing...), ou un puzzle game genre Tetris en mode 2 joueurs. Ou encore, pour le fun et même s'y je n'y suis pas très bon, un Guitar Hero... J'adore et c'est casual tout en étant bien plus précis et technique que les jeux Wii.

Merci beaucoup! Je te retourne le compliment pour avoir aussi bien joué le jeu et j'éspère donc que nous te retrouverons très bientôt dans de nouvelles aventures vidéoludiques...

RENDEZ-VOUS MERCREDI 26 MAI À 9 H 20 !!! POUR UN SPÉCIAL 'TINY TOON" DANS TELEVISATOR 2

Des reportages
Des dessins animés "TINY TOON"
Le test et les trucs et astuces sur les nouveaux jeux
L'interview exclusive des programmeurs japonais des "TINY TOON"
Et le méga concours "TINY TOON" !

Indice : Avec le nom qu'il porte on peut dire que c'est une vraie calamité

RETRO
POLIS